



INSTRUCTION MANUAL

QUACKSHOT

STARRING DONALD DUCK

SEGA

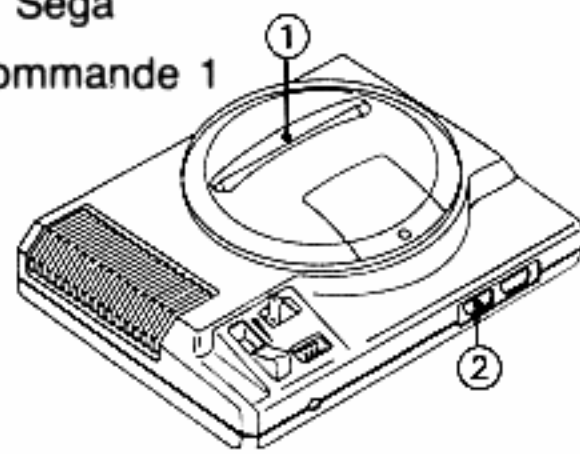
Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

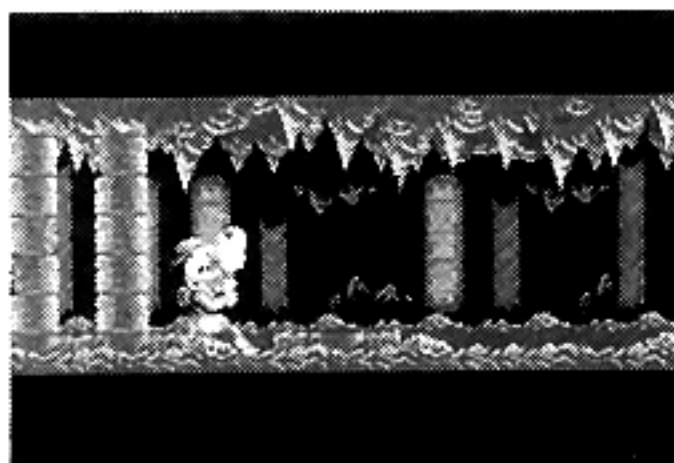


Une chasse au trésor à travers les continents!

Tandis que l'oncle Picsous fait une sieste, Donald feuillette des vieux livres dans la bibliothèque.

Ouaaaah! Un morceau de papier étrange tombe de l'un des livres. C'est un message perdu depuis longtemps du roi Garuzia, l'ancien souverain du royaume Great Duck. Il a caché son trésor quelque part sur la terre et il a laissé une carte qui y conduit!

"Je vais devenir riche! Plus riche que l'oncle Picsous", songe Donald. Mais Big Bad Pete et son gang Ducky rôdent près de la fenêtre. Ils sont prêts à s'emparer de la carte mais Donald s'enfuit à toute vitesse.



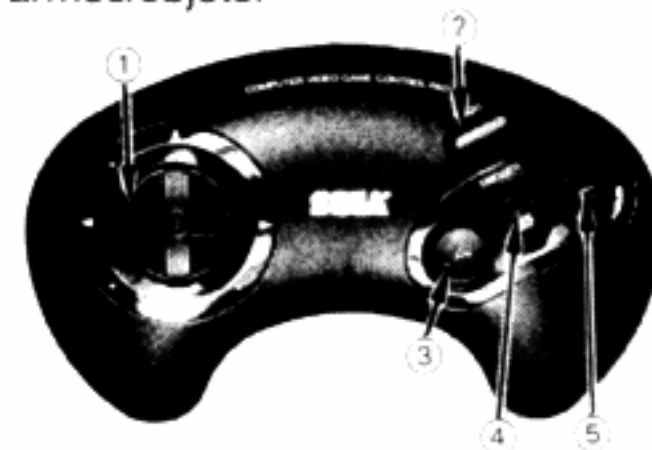
"Donald, tu es en retard!" lui reproche Daisy. "Mais, Daisy, quelque chose de fabuleux m'attend!" rouspète Donald. "Si je le trouve, tu seras surprise. Je te raconterai tout à mon retour!"

S'il revient jamais! Donald n'a aucune idée des dangers qui entourent la chasse au trésor de Great Duck. Mais il est déterminé à tout pour le trouver...

Aux commandes!

① Touche D (directionnelle)

- Change vos sélections sur les écrans précédents la partie.
- Déplace le drapeau sur l'écran de la carte.
- Déplace Donald sur les écrans de jeu.
- Déplace les accolades sur l'écran des armes/objets.



② Touche Start

- Eteint les écrans précédents la partie.
- Commence la partie à partir de l'écran de la carte.
- Fait apparaître les écrans d'armes/objets.
- Eteint les écrans d'armes/objets.

③ Touche A (Touche de fuite)

- Accélère la rapidité de Donald.

④ Touche B (Touche de tir)

- Permet à Donald de tirer.

⑤ Touche C (Touche de saut)

- Permet à Donald de sauter.
- Effectue des sélections sur l'écran d'armes/objets.

③, ④, ⑤ Touche A, B ou C

- Font défiler les écrans relatant l'histoire.
- Font défiler les cases de dialogue.

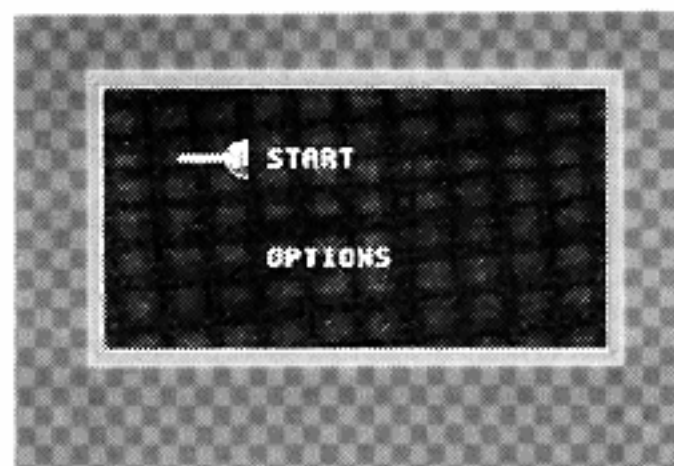
Préparatifs

Regardez Donald avancer sur la pointe des pieds dans les cavernes souterraines effrayantes des ruines Aztèques. Continuez à regarder tandis que Donald explore d'autres endroits dangereux. Appuyez sur la touche Start sur l'écran de jeu ou quand vous êtes prêts à commencer la partie.

Ensuite, l'écran de sélection de jeu apparaît. Appuyez sur la touche Start pour passer aux écrans relatant l'histoire ou appuyez vers le BAS sur la touche D jusqu'à l'inscription Option et appuyez sur la touche Start pour faire apparaître l'écran des options.

L'écran des options

Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur la touche D pour déplacer le curseur d'une option à l'autre. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour modifier les réglages.



Essai sonore

Ecoutez les thèmes musicaux de chaque niveau QuackShot.

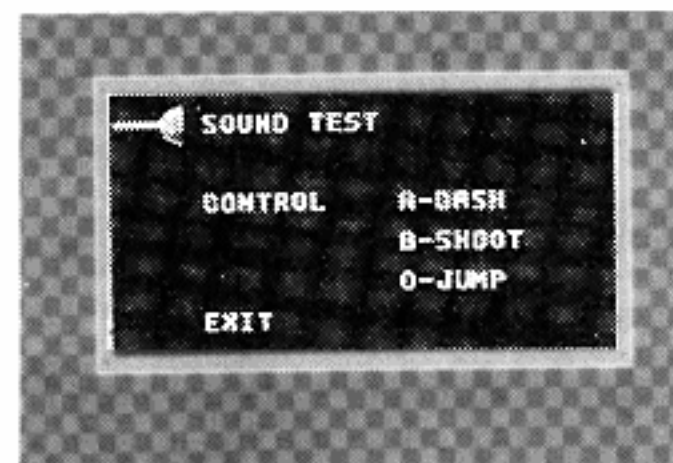
Commandes

Réglez les fonctions des touches A, B et C. Choisissez l'un des cinq réglages. Si vous ne modifiez pas les réglages, les commandes sont les suivantes:

Touche A	Fuite
Touche B	Tir
Touche C	Saut

Sortie

Appuyez sur Start sur cette option pour revenir à l'écran de sélection de jeu. Appuyez de nouveau sur Start pour aller aux écrans relatant l'histoire.



Les écrans de l'histoire

Lisez l'histoire pour apprendre comment Donald a découvert la carte au trésor de Great Duck et comment il a échappé à Big Bad Pete et son gang. Appuyez sur la touche A, B ou C pour faire défiler les écrans ou appuyez sur la touche Start pour passer l'histoire et aller directement à l'écran de la carte.

En avant pour l'aventure!

L'écran de la carte vous permet de choisir votre destination. Appuyez vers la GAUCHE, la DROITE, le HAUT ou le BAS pour déplacer le drapeau sur un point de la carte. Ensuite, appuyez sur la touche Start, pour vous envoler vers cette destination avec les neveux de Donald, Riri, Fifi et Loulou comme pilotes.



Au début, vous avez le choix entre trois destinations uniquement, Duckburg, Mexico ou la Transylvanie. Mais c'est une chasse au trésor! Vous et Donald allez vivre des aventures mystérieuses et rencontrer des ennemis perfides. Vous allez trouvé des indices, des outils et des clés qui vous mèneront autour du monde, vers des destinations encore plus exotiques!

Si c'est la première aventure de Donald, emmenez-le à Duckburg.

Les mouvements de Donald

Commencez à bouger dès que donald descend de l'avion.

<i>Touches du bloc de commande</i>	<i>Actions</i>
Touche D	Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour marcher dans ces directions. Appuyez vers le BAS pour vous baisser. Appuyez vers le HAUT ou le BAS pour monter ou descendre des échelles.
Touche A (ou touche de fuite)	Appuyez en même temps que sur la touche D pour avancer rapidement dans les zones très dangereuses.

Touche B (ou touche de tir)	Pour tirer avec votre arme. Appuyez en même temps vers le HAUT sur la touche D pour tirer sur les ennemis au dessus de vous.
Touche C (ou touche de saut)	Appuyez pour sauter. Appuyez en même temps vers le BAS + la GAUCHE ou la DROITE pour glisser vers la gauche ou la droite.

Attaque Quack!

Si les choses vont mal, Donald s'énervé. Et attention, l'attaque Quack de Donald renverse tout le monde sur son passage. Quelle force incroyable! Cependant, cette attaque ne dure pas longtemps car donald retrouve vite son humeur habituelle — c'est juste un accès de colère.

Remarque: Donald a une attaque Quack quand sa jauge de caractère est remplie.

Ecran de jeu

Donald est impatient mais il doit cependant être prudent. Les gangsters Ducky peuvent apparaître n'importe où, ainsi que des habitants fourbes des territoires étranges que Donald traverse.

Observez le bas de l'écran de jeu pour voir comment Donald se porte.

① Jauge de puissance

Au départ, la jauge a 5 cercles sur 8 énergétisés mais qui diminuent quand Donald est touché. Rétablissez le niveau de la jauge de puissance en prenant des objets de nourriture.

② Jauge de caractère

Au début, la jauge est vide mais elle se remplit à chaque fois que Donald prend un piment rouge. Quand la jauge de caractère est pleine, Donald a une attaque Quack!

③ Essais restants

Vous commencez avec trois essais. Lorsque la jauge de puissance de Donald est vide, il perd un essai. Quand il n'a plus d'essai, la partie est terminée.

④ Armes et munitions restantes

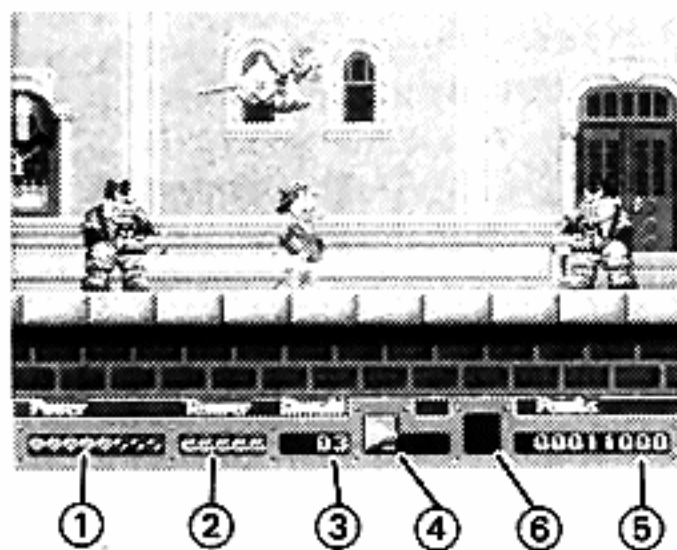
Indique l'arme que Donald est en train d'utiliser. Les ventouses ont des munitions illimitées mais pas les tireurs de popcorn et de bulles de chewing gum. Obtenez plus de popcorn en prenant du maïs. Trouvez le Gyroscopie pour charger la bourre de chewing gum ou prenez du chewing gum sur votre chemin à la course au trésor.

⑤ Points

Votre score jusqu'à maintenant. Gagnez des points en renversant des bandits et en prenant des sacs d'argent.

⑥ Signal de drapeau

Clignote quand Donald est près d'un point de contrôle d'où il peut appeler son avion.



N'abandonnez pas!

Utiliser tous les mouvements de Donald pour qu'il traverse chaque niveau sain et sauf. Ses tirs mettent les ennemis hors combat mais pour un court instant, juste le temps pour Donald de partir en se dandinant, de sauter ou de s'enfuir loin du danger.

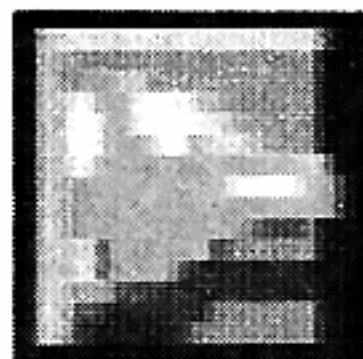
Donald a des trippes et du courage mais un long chemin à parcourir. S'il est touché trop souvent par ses ennemis, sa chasse au trésor deviendra un désastre. Mais une chance de canard et de la détermination le conduiront au succès et au trésor de Great Duck!

Armes

① Ventouse jaune

Ces ventouses qui assomment les ennemis sont en quantité illimitée. Elles mettent les bandits hors de combat mais uniquement pour un cours instant, aussi Donald ferait bien de déguerpir!

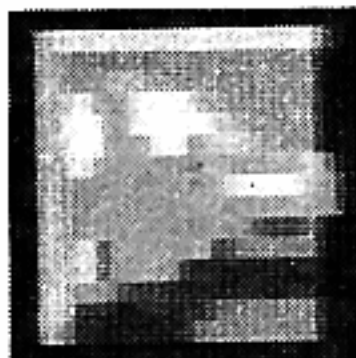
①



② Ventouse rouge

Donald s'en sert pour grimper des obstacles élevés ainsi que pour renverser des ennemis. Mais il doit d'abord les trouver.

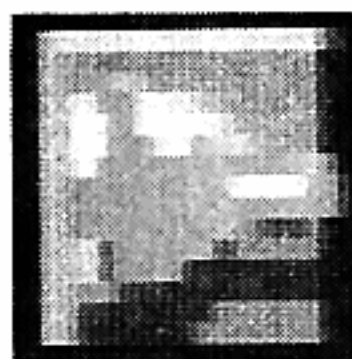
②



③ Ventouse verte

Colle aux créatures volantes. Ainsi Donald peut s'y accrocher et survoler des obstacles qui seraient autrement impossibles à franchir. Donald peut la trouver par une nuit sombre et nuageuse.

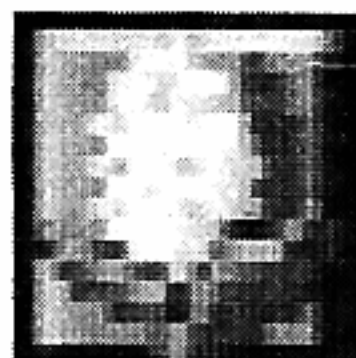
③



④ Tireur de popcorn

Donald a toujours son pistolet à popcorn sur lui. Il peut le recharger de munitions en prenant du maïs. Le pistolet tire 5 grains à la fois.

④



⑤ Tireur de bulles de chewing gum

Tire des bulles collantes qui peuvent briser des obstacles. Donald a toujours cette arme sur lui mais le Gyroscope détient la plupart des munitions.

⑤



Objets de bonus

① 1 UP

A chaque fois que Donald en prend un, il obtient un essai supplémentaire.

Remarque: Vous obtenez également un essai supplémentaire pour chaque 100 000 points que vous gagnez.

①



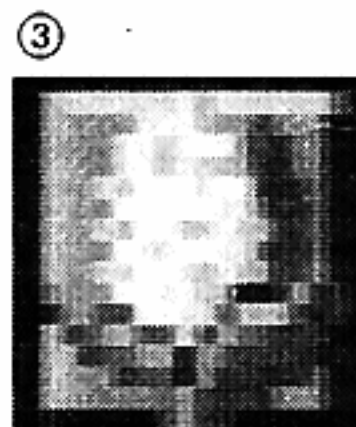
② Nourriture

Augmente le niveau de la jauge de puissance de Donald.



③ Maïs

Fournit des munitions pour le pistolet à popcorn.



④ Sac d'argent

Vous donne des points de bonus.



⑤ Piment rouge

Cinq de ces en-cas pimentés donnent une attaque Quack à Donald!



Echange d'armes et utilisation des objets

Appuyez sur la touche Start pendant la chasse au trésor pour faire apparaître l'écran des armes/objets. Sur cet écran, vous pouvez échanger des armes, utiliser ou observer les objets importants que vous avez trouvé et appeler votre avion pour vous envoler vers une autre destination.

Appuyez vers le HAUT, le BAS, la GAUCHE ou la DROITE sur la touche D pour déplacer les accolades. Appuyez sur la touche C pour sélectionner un objet entre accolades. Appuyez sur la touche Start pour reprendre la chasse au trésor sans changer votre sélection.

- **Armes:** Mettez des accolades autour d'une arme, puis appuyez sur la touche A ou C pour la sélectionner et reprenez la partie.



- **Objets importants:** Mettez des accolades autour d'un objet, puis appuyez sur la touche A ou C. Puis mettez les accolades autour de "Use" (utilisation) ou "Look" (observation), selon l'objet. Appuyez de nouveau sur la touche A ou C pour revenir à la partie. (Si vous ne pouvez pas utiliser un objet, déplacez Donald sur une autre position et essayez de nouveau.)
- **Appel de l'avion:** Voir la page suivante en ce qui concerne les instructions pour s'envoler vers une autre destination.

Départ pour une autre destination

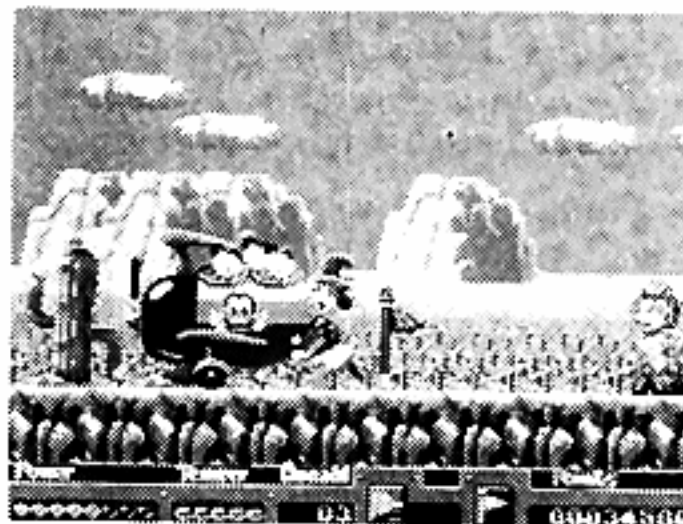
Lorsque Donald atteint un point de contrôle, il s'arrête et déploie un drapeau. Les points de contrôle sont des zones de sécurité qui mènent à des endroits encore plus dangereux. Donald ne peut pas continuer sans une arme spéciale ou un objet. Il doit pour cela chercher dans une autre partie du monde.

Un ami peut aider Donald au point de contrôle. Appuyez sur la touche A, B ou C pour faire défiler les cases de dialogue et savoir ce que la personne veut vous dire. Ensuite, déplacez Donald vers le drapeau suivant et appuyez sur la touche Start pour aller à l'écran des armes/objets. Déplacez les accolades autour de "Call" pour appeler un avion et appuyez sur la touche A ou C.

Riri, Fifi et Loulou arrivent et emmènent Donald vers une autre destination.

Quand l'écran de la carte apparaît, utilisez la touche D pour choisir votre destination et appuyez sur la touche A.

Lorsque Donald descend de l'avion dans un nouveau territoire, il recommence depuis le début. Quand il revient dans un endroit où il est déjà allé, il atterrit au dernier point de contrôle.

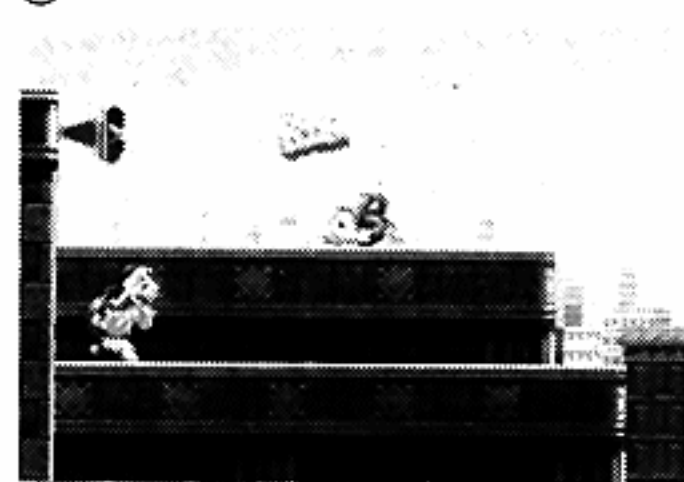


La chasse au trésor est commencée!

① Duckburg

Une ville remplie de dangers dans laquelle Donald doit avancer en zigzag! Les grattes-ciels mènent à des lignes électriques et à une découverte importante!

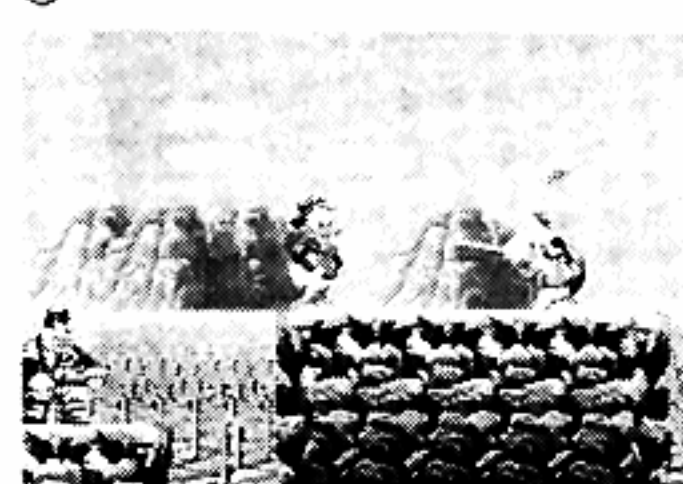
①



② Mexico

Des cactus qui explosent, des sables mouvants, des scorpions, des buses et des abeilles... Trouvez vite la jolie senorita et l'entrée d'un passage secret.

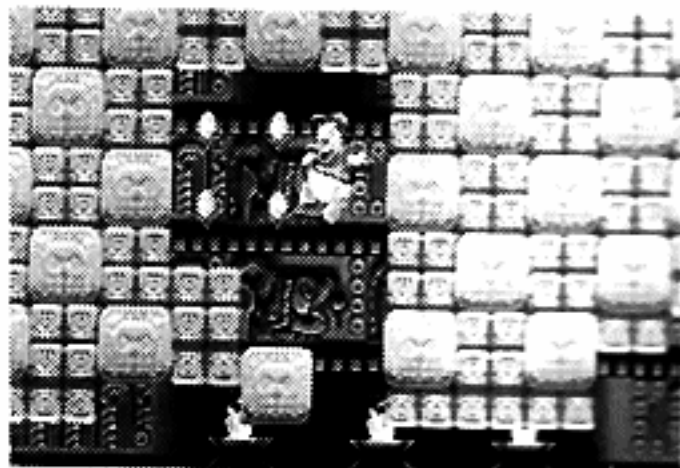
②



③ Ruines aztèques

Donald doit avancer parmi des flammes flottantes et affronter de méchants guerriers aztèques. Jusqu'où pouvez-vous ramper? Jusqu'où pouvez-vous sauter? Il est temps de le savoir!

③



④ Transylvanie

Une forêt effrayante et une brume glaciale font grelotter Donald. Des chauve-souris vampires, des fantômes rondouillards et des squelettes affolent l'esprit de Donald. Il reçoit un accueil refroidissant de la part de son hôte, le comte diabolique!

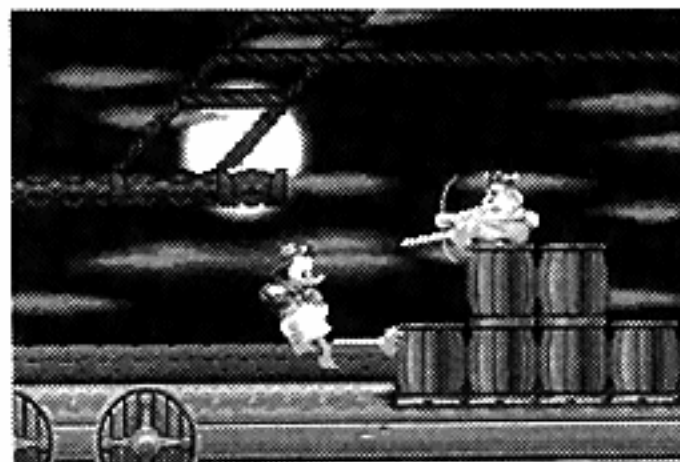
④



⑤ Le bateau fantôme Viking

Bateau à l'horizon! Des coups de canon font trembler les bois de ce vaisseau hanté. Sous la pleine lune mystérieuse, Donald trouve quelque chose dont il a absolument besoin.

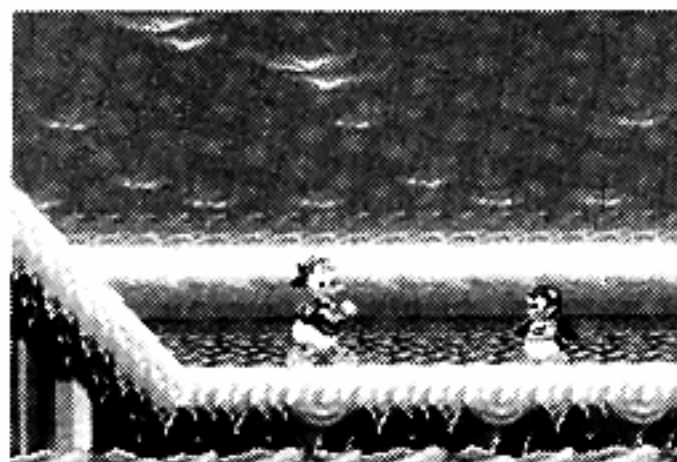
⑤



⑥ Pôle sud

Quel exercice de passer entre les blocs de la banquise qui tombent et s'élèvent! Donald est bombardé par des ennemis de neige. La clé de ce dilemme est peut être sous la glace.

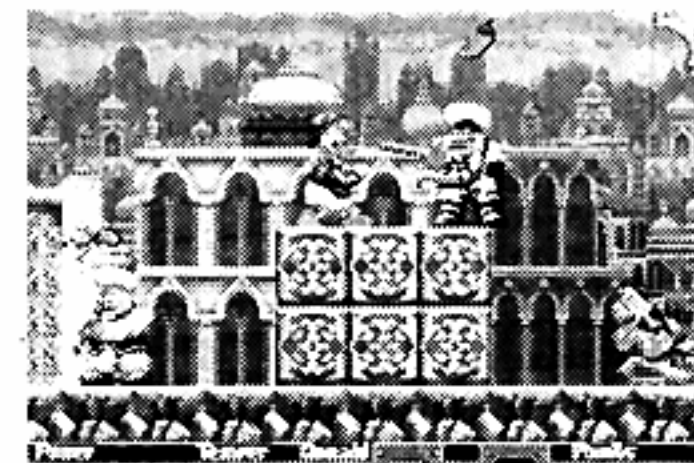
⑥



⑦ Le palace du Maharaja

Des charmeurs de serpents malicieux font tout pour arrêter Donald. Ce labyrinthe géant pourrait être la fin de tout!

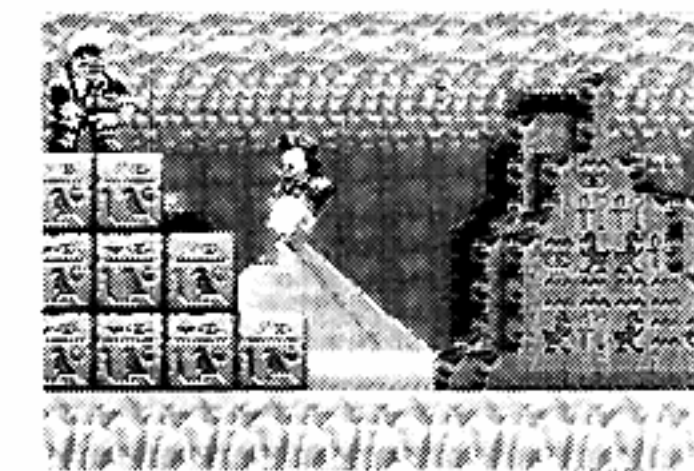
⑦



⑧ Egypte

La pyramide est pleine de pièges, de puits et de chambres secrètes. Donald est coincé à moins qu'il puisse résoudre l'énigme du Sphinx.

⑧



Le repaire du gang Ducky

Big Bad Pete et ses acolytes vous réservent des surprises . . . plutôt explosives. Donald est coincé dans un labyrinthe effrayant avec un seul moyen d'en sortir!

Le trésor de l'île Great Duck

Rassemblez votre courage pour l'aventure finale. Et souvenez-vous de ne pas croire à tout ce que vous voyez!

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

672-0613-50

© The Walt Disney Company.

© 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan